SUPLEMENTOS 

• FEBRERO 2001
www.zetasuperjuegos.com



trucos

PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR

シェンムー
~Shenmue~

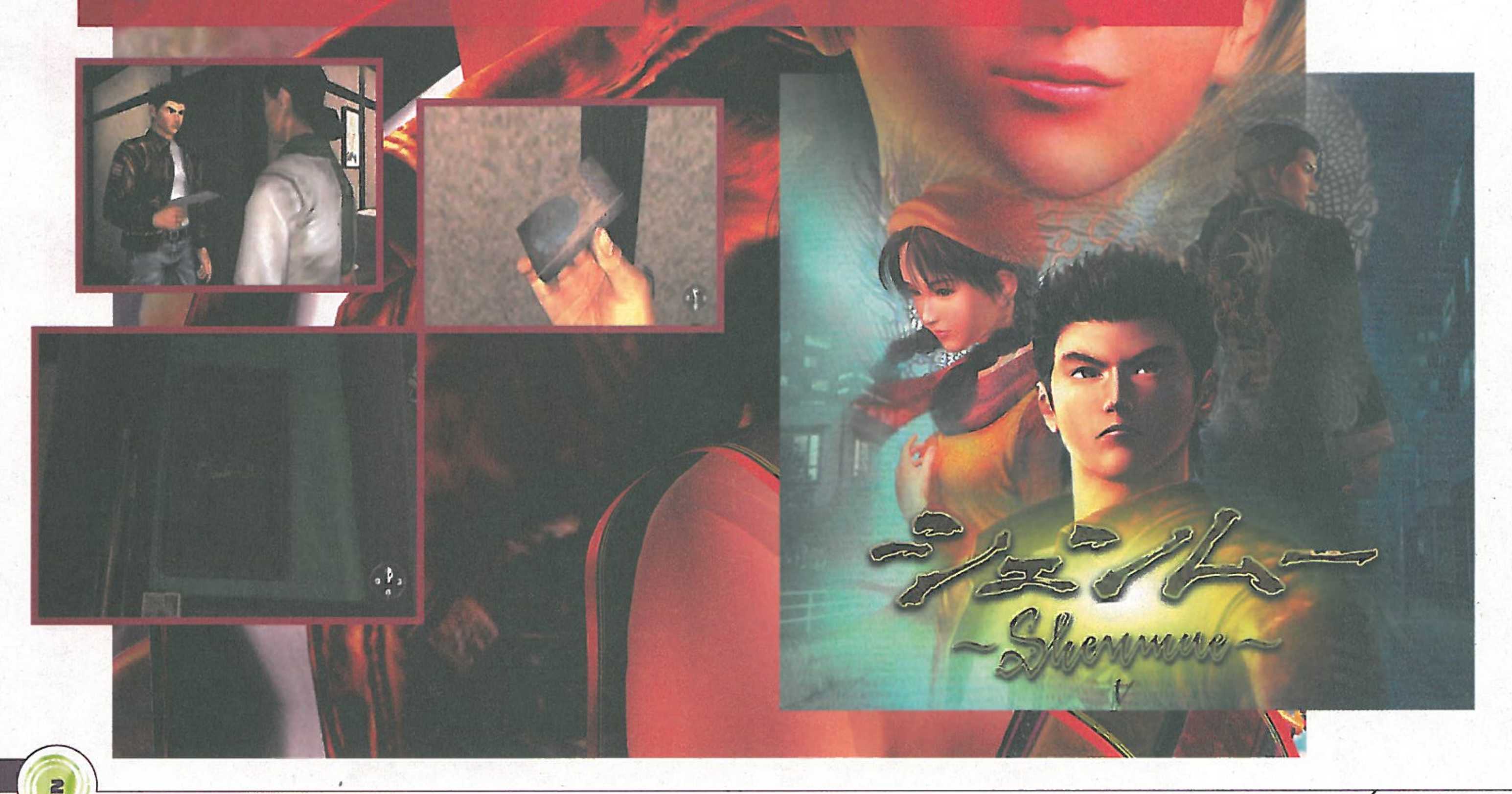
Super Juegos guía tus pasos en la última creación de Yu Suzuki

16 PÁGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO

Antes de comenzar a desgranar la genial trama de *Shenmue* me gustaría ofreceros una serie de consejos básicos a tener en cuenta:
El primero de ellos es que habléis con todo el mundo, el personaje a primera vista más irrelevante, os puede revelar la información que estáis buscando. El segundo, que cuando haya un *Quick Time* no os desesperéis si no podéis pasarlo a la primera. El juego siempre concede la oportunidad de continuar intentándolo hasta completarlo. El tercero, es muy útil que practiquéis los movimientos que vayáis aprendiendo a lo largo del juego y tampoco olvidéis dar de comer al gato todos los días. El cuarto, que toméis buena nota del horario de los locales que hay que visitar. Y por último, que juguéis *Shenmue* más de una vez, porque merece la pena y siempre encontraréis algo nuevo que antes había pasado desapercibido.

GD ROM 1

Tras la secuencia inicial, donde Ryo es testigo directo de la muerte de su padre, comienza el juego. Han pasado cuatro días desde el asesinato. Ryo se levanta y coge la cinta de casette de su escritorio, en los cajones del mismo recoge el casette portátil, una nueva cinta y una foto.
Salimos de la habitación y nos encontramos con Ine-San que nos da 500 yenes, (otros días lo dejaba a la salida de la casa) y nos dice que nuestro amigo Fuku-San nos está esperando en el Dojo.
Salimos al patio de la casa y giramos a la izquierda. Seguimos el camino hasta llegar al Dojo para hablar con Fuku-San. Después de charlar con él, regresamos de nuevo a la casa y comenzamos a inspeccionar concienzudamente todas y cada una de las habitaciones.
Enfrente de la nuestra está la de Ine-San, donde podemos coger una foto. En la de Fuku-San, a la derecha de la de Ine-San, aprendemos una técnica de combate. De vuelta al pasillo, nos dirigimos hacia el fondo, de forma que pasamos por el salón. Nos detenemos y del mueble de la televisión sacamos, atención: ¡Una Saturn!. Salimos de nuevo al pasillo y seguimos el mismo camino que llevábamos. En frente del WC hay una habitación donde podemos observar que hay una especie de altar. En esta sala podemos recoger unas velas y un paquete de cerillas. A la derecha de esta sala está la habitación del padre de Ryo. Aquí encontraremos una carta en chino y la llave del interior de una caja oscura, dentro de un cajón (si no puedes recoger la llave en este momento, no olvides hacerlo más adelante). Con todos estos objetos en nuestro poder, nos dirigimos al patio de la casa y salimos por la puerta que vemos al fondo.
Ahora nos encontramos en Yamanose, nuestro pueblo. Seguimos nuestro camino hasta alcanzar un parque donde nos encontraremos con la pequeña



SHEN mue

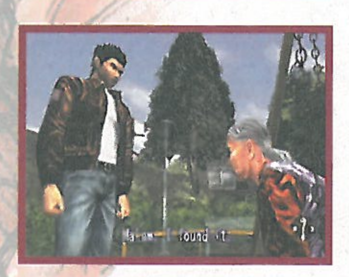


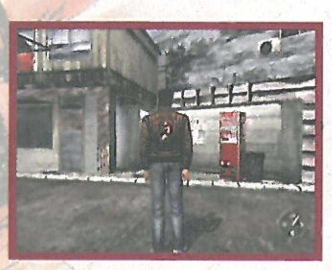
Megumi (éste es, sin duda, mi personaje favorito de *Shenmue*, junto a Nozomi). Cuando hayamos descubierto un pequeño gatito, se nos concederá la opción de darle dos tipos diferentes de comida. Si elegimos el pescado, Megumi, nos recompensará dándonos una pista sobre los asesinos de nuestro padre. Si hubiésemos elegido la carne al gato Megumi, tendríamos que haber seguido hasta encontrar a una mujer, que está barriendo la puerta de su casa (Sumiya-San) La pista obtenida nos enviará hasta Yamagishi-San, un personaje que vive en Sakuragaoka. Así que abandonamos el parque para dirigir nuestros pasos hacia dicho pueblo.

Una vez allí, concretamente a la altura de la farola, giramos a la derecha. De esta forma llegamos hasta el supermercado donde, si compramos, puede que nos toque algún juego para nuestra Saturn. Después seguimos hacia la derecha para ir a casa de Yamagishi-San. Pero en el camino, una anciana nos preguntará por la casa de un tal Yamamoto y sin pensarlo nos decidimos a ayudarla. Nos vamos para el lado contrario del camino que seguíamos, hasta llagar a la esquina del parque con la salida de Sakuragaoka hacia la carretera. En la pared hay un mapa del pueblo y vemos donde está la casa que busca la anciana. Avanzamos hasta allí y tras comprobar que se trata de la casa que estamos buscando en el buzón, vamos al parque y acompañamos a la pobre mujer hasta el lugar. Si hemos sido

those who follow the path of a warrior, must be ready to die







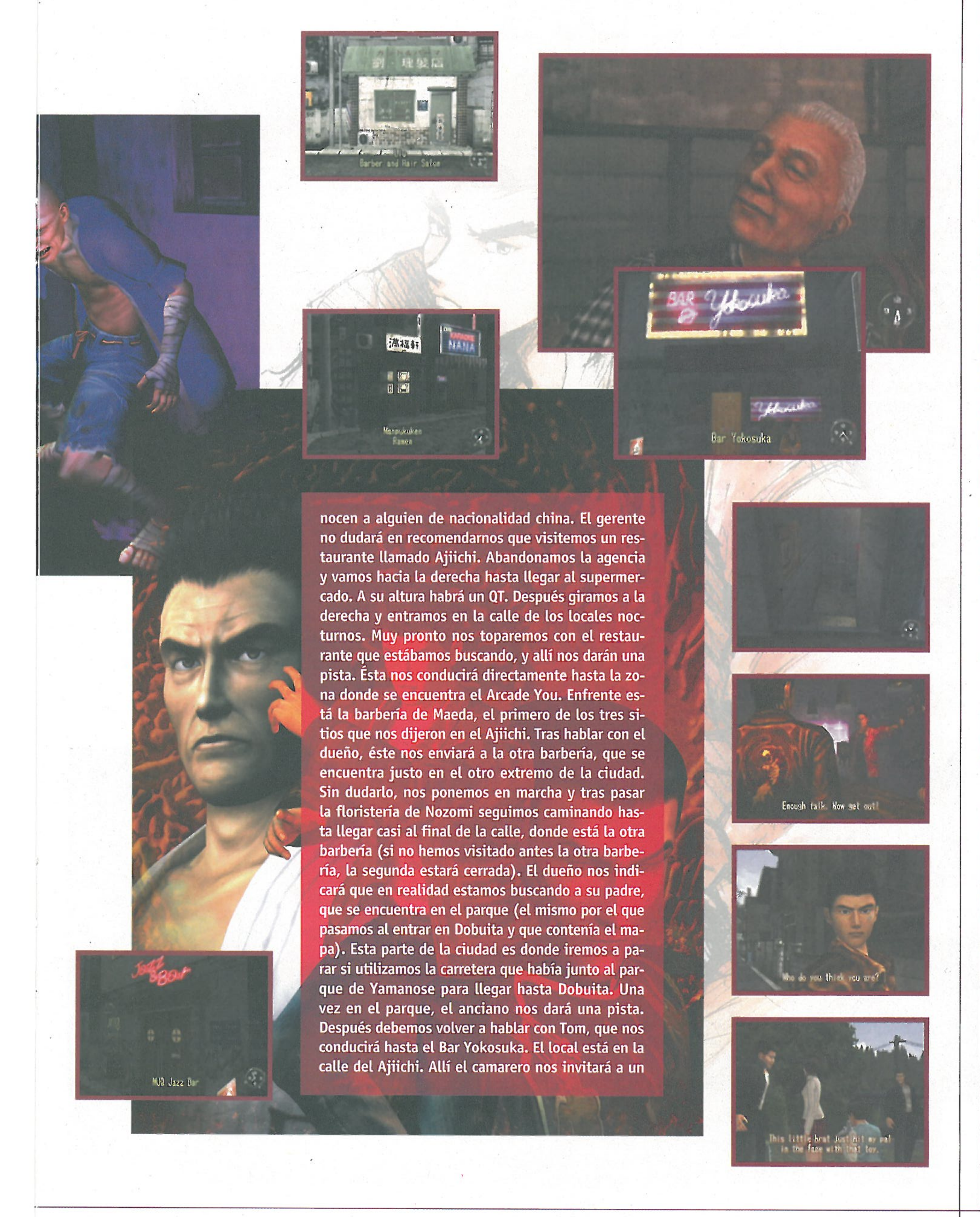




listos también nos habremos fijado donde está la casa de Yamagishi-San, así que vamos hacia ella. Yamagishi-San nos contará que el coche que estuvo a punto de atropellarle, provenía de la ciudad de Dobuita. Cuando terminemos de hablar con él, salimos de la casa y nos vamos hacia la derecha. Así llegaremos a Dobuita. Por el camino de la izquierda y pasando por la esquina del parque, también es posible llegar a esa ciudad, pero nos encontraremos en una zona distinta.

Una vez allí, y tras bajar unas escaleras, nos encontramos en una calle estrecha a cuya izquierda hay un parque que tiene un mapa de la ciudad con todos los nombres de sus locales más importantes. Tras salir de esta calle nos encontraremos en una avenida principal donde giramos a la izquierda. A nuestra derecha están los recreativos Arcade You. Avanzamos hasta llegar al puesto de perritos calientes que regenta nuestro amigo Tom. Le preguntamos, pero por desgracia nos quedaremos sin respuesta. Continuamos por esa acera, en el mismo sentido, hasta llegar a la Floristería Aida. En su puerta veremos a una belleza llamada Nozomi. Nos dirá que Tom nos puede dar información (antes nos engañó) así que regresamos para hacerle una nueva visita. Después de decirle que nos envía Nozomi, se dignará a indicarnos que visitemos la agencia de viajes que hay frente a su puesto.

Vamos hacia la agencia donde preguntamos si co-



nocen a alguien de nacionalidad china. El gerente no dudará en recomendarnos que visitemos un restaurante llamado Ajiichi. Abandonamos la agencia y vamos hacia la derecha hasta llegar al supermercado. A su altura habrá un QT. Después giramos a la derecha y entramos en la calle de los locales nocturnos. Muy pronto nos toparemos con el restaurante que estábamos buscando, y allí nos darán una pista. Ésta nos conducirá directamente hasta la zona donde se encuentra el Arcade You. Enfrente está la barbería de Maeda, el primero de los tres sitios que nos dijeron en el Ajiichi. Tras hablar con el dueño, éste nos enviará a la otra barbería, que se encuentra justo en el otro extremo de la ciudad. Sin dudarlo, nos ponemos en marcha y tras pasar la floristería de Nozomi seguimos caminando hasta llegar casi al final de la calle, donde está la otra barbería (si no hemos visitado antes la otra barbería, la segunda estará cerrada). El dueño nos indicará que en realidad estamos buscando a su padre, que se encuentra en el parque (el mismo por el que pasamos al entrar en Dobuita y que contenía el mapa). Esta parte de la ciudad es donde iremos a parar si utilizamos la carretera que había junto al parque de Yamanose para llegar hasta Dobuita. Una vez en el parque, el anciano nos dará una pista. Después debemos volver a hablar con Tom, que nos conducirá hasta el Bar Yokosuka. El local está en la calle del Ajiichi. Allí el camarero nos invitará a un

refresco de Cola y nos enviará a otro bar llamado MJQ, en cuyo interior realizamos una apuesta con dos tipos. De nuevo en la calle, nos dirigimos hacia donde se encontraba el taller de motos. Frente a él hay unas escaleras. Las bajamos, y tras un QT entramos en un local llamado Heart Beats Pub. Después de la secuencia que tiene lugar, el camarero se dignará a darnos un nombre: Charlie.

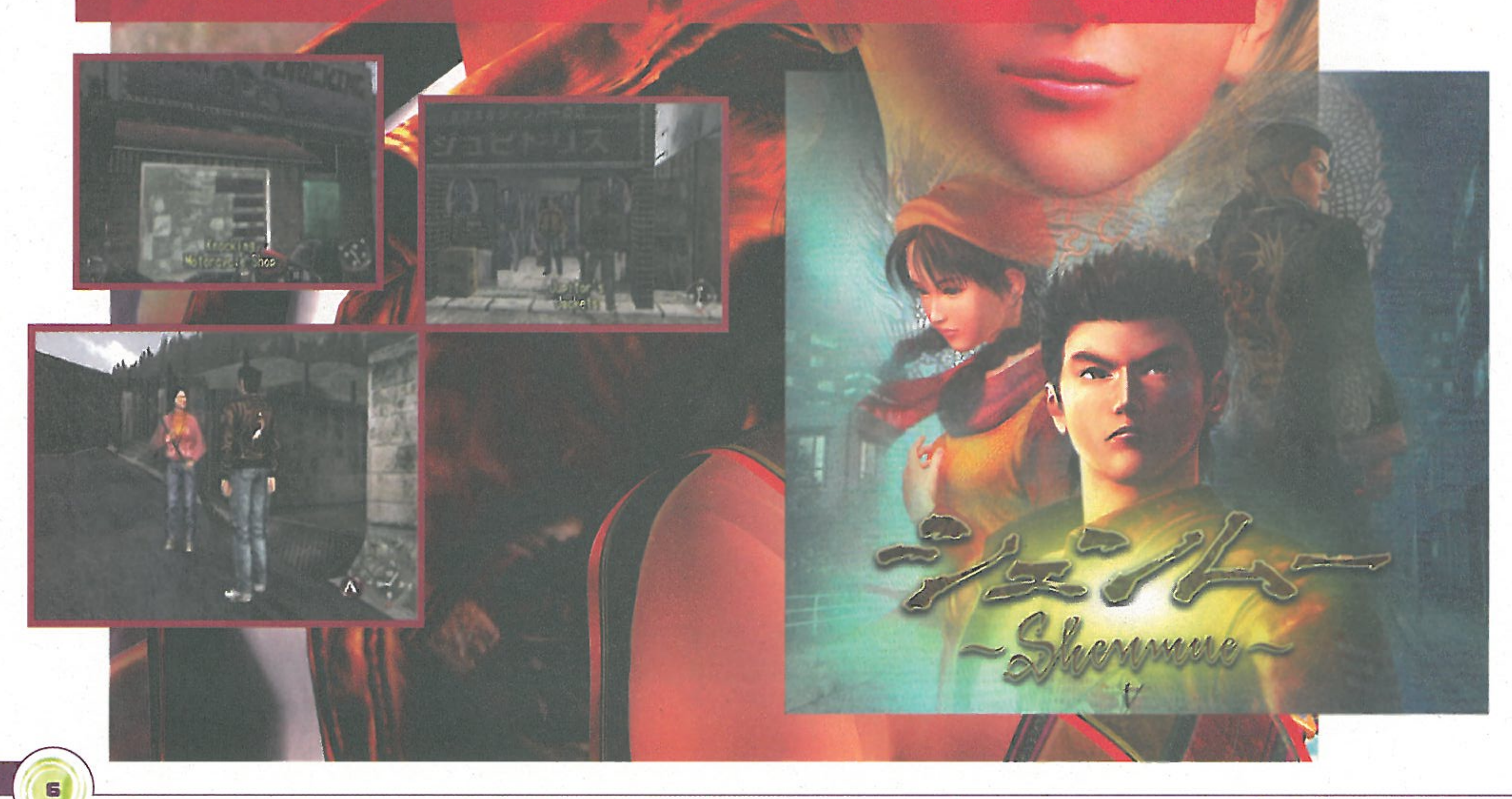
Después de tanto trajín os recomiendo encarecidamente que vayáis a dormir.

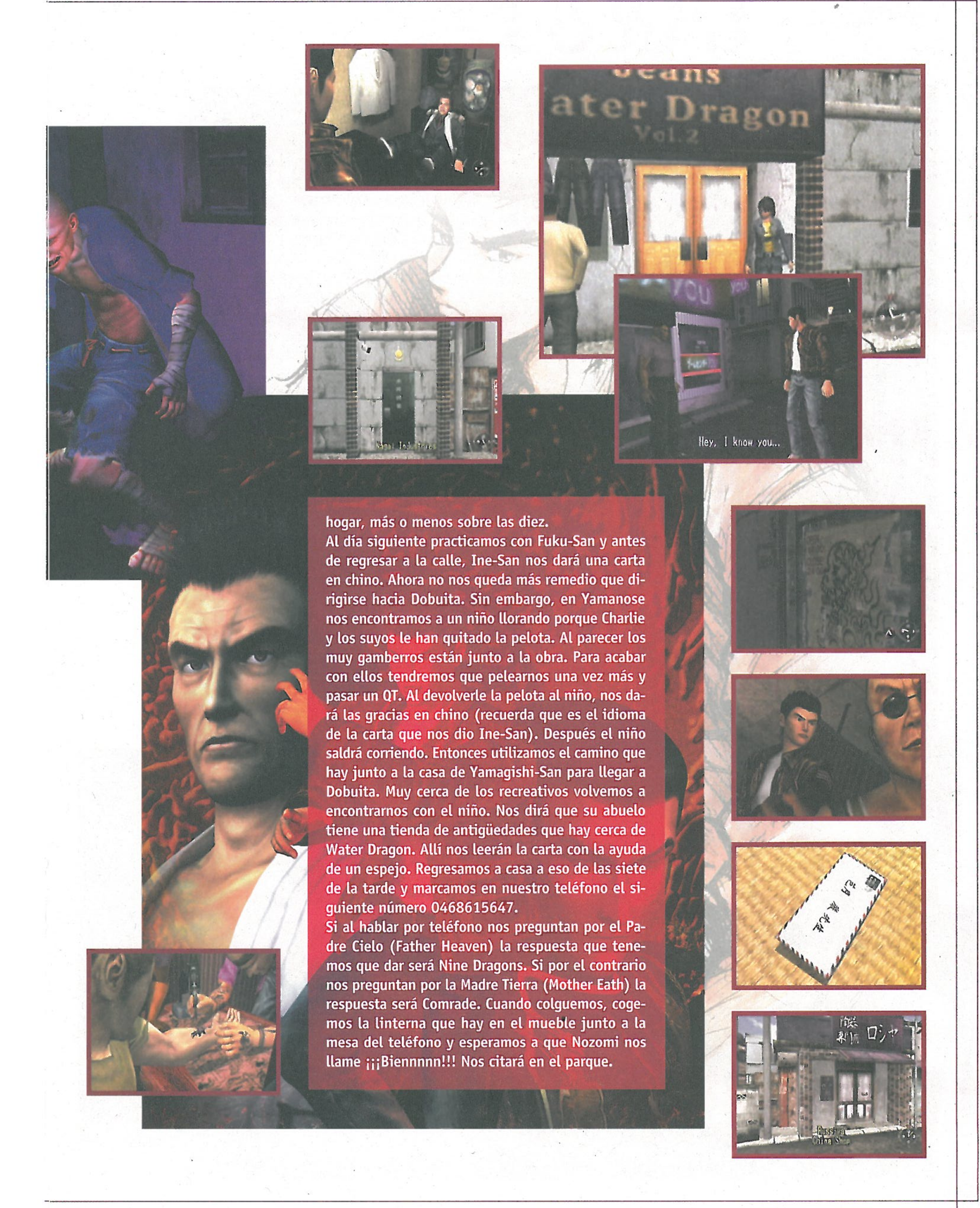
A la mañana siguiente tenemos que entrenar en el Dojo (lo mejor es hacerlo todos los días). Una vez acabado el entrenamiento, salimos a la calle. Alimentamos al gatito con la leche que debemos comprar todos los días en el supermercado de Dobuita. Después de saciar el hambre de nuestra mascota, nos vamos hasta Dobuita pero por el camino que discurre junto al parque de Yamanose. Antes de tomar dicho camino, tendremos que defender a Nozomi y a un niño. Ya en las calles de Dobuita nos encontraremos con el empleado del Ajiichi. Le invitamos a un refresco de Cola y a cambio nos dará una pista. Volvemos al Ajiichi y después visitamos el taller de motos. Su dueño nos dirá que podemos encontrar a Charlie en Water Jeans, la tienda de ropa que hay camino de la barbería de Liu. Allí nos indicarán el camino hacia las industrias Nagai, dos casas más arriba. En Nagai nos darán una pista acerca de Charlie. Después, nos encaminamos hacia la otra tienda de ropa llamada Water Dragon. Está en la acera del supermercado, caminando hacia la agencia de viajes. En la tienda, un tipo nos dirá que Charlie suele ir a la tienda de chaquetas que hay junto al negocio de Tom y que suele pasarse por allí sobre las siete de la tarde.

A esa hora y cerca de los recreativos, unos tipos de aspecto sospechoso nos dirán que Charlie está esperándonos en el aparcamiento que hay cerca. Nos dirigimos allí junto a ellos para encontrarnos con una trampa. Después de una dura y reñida pelea, conseguimos otra pista sobre un tatuador que vive en unos apartamentos frente al Bar Yokosuka.

Nos dirigimos a ese lugar y tras hablar con el hombre quedaremos en volver a eso de las tres de la tarde del día siguiente, porque Charlie no estaba. De nuevo ha llegado la hora de dormir.

Al día siguiente comprobaremos como Megumi le ha puesto un nombre al gato: Mimi. Después, sobre las tres de la tarde, (hasta esa hora podemos aprovechar para practicar en los parques de Yamanose y Dobuita y el lugar donde nos tendieron la trampa la noche anterior) llegamos de nuevo al apartamento del tatuador. Tras la secuencia más cómica que recuerdo, conoceremos a Charlie después de un rapidísimo QT. Nos citará en los recreativos al día siguiente a la misma hora. Hasta que llegue el momento de regresar a casa, disponemos de toda la tarde libre, pero procurad no llegar muy tarde al





hogar, más o menos sobre las diez.

Al día siguiente practicamos con Fuku-San y antes de regresar a la calle, Ine-San nos dará una carta en chino. Ahora no nos queda más remedio que dirigirse hacia Dobuita. Sin embargo, en Yamanose nos encontramos a un niño llorando porque Charlie y los suyos le han quitado la pelota. Al parecer los muy gamberros están junto a la obra. Para acabar con ellos tendremos que pelearnos una vez más y pasar un QT. Al devolverle la pelota al niño, nos dará las gracias en chino (recuerda que es el idioma de la carta que nos dio Ine-San). Después el niño saldrá corriendo. Entonces utilizamos el camino que hay junto a la casa de Yamagishi-San para llegar a Dobuita. Muy cerca de los recreativos volvemos a encontrarnos con el niño. Nos dirá que su abuelo tiene una tienda de antigüedades que hay cerca de Water Dragon. Allí nos leerán la carta con la ayuda de un espejo. Regresamos a casa a eso de las siete de la tarde y marcamos en nuestro teléfono el siguiente número 0468615647.

Si al hablar por teléfono nos preguntan por el Padre Cielo (Father Heaven) la respuesta que tenemos que dar será Nine Dragons. Si por el contrario nos preguntan por la Madre Tierra (Mother Eath) la respuesta será Comrade. Cuando colguemos, cogemos la linterna que hay en el mueble junto a la mesa del teléfono y esperamos a que Nozomi nos llame ¡¡¡Biennnnn!!! Nos citará en el parque.



Allí Nozomi confesará que necesitaba hablar con alguien porque muy pronto se marchará a las lejanas tierras de Canadá. Después de que la chica nos parta el corazón nos iremos a dormir.
A la mañana siguiente volvemos a Dobuita. Muy cerca de donde nos tendieron la trampa, camino de la carretera, hay un estanco. En el mostrador encontraremos una guía de teléfonos donde podemos comparar el número que marcamos la noche anterior. Resulta que corresponde al puerto de la ciudad. Vamos en busca de Tom y éste nos indicará que la única forma de llegar al puerto es cogiendo el autobús, cuya parada está muy cerca de donde hemos comprobado el número de teléfono. Tras esperarlo brevemente, subimos y cambiamos el disco.
¡¡OJO, SALVA ANTES DE CAMBIAR EL DISCO!!

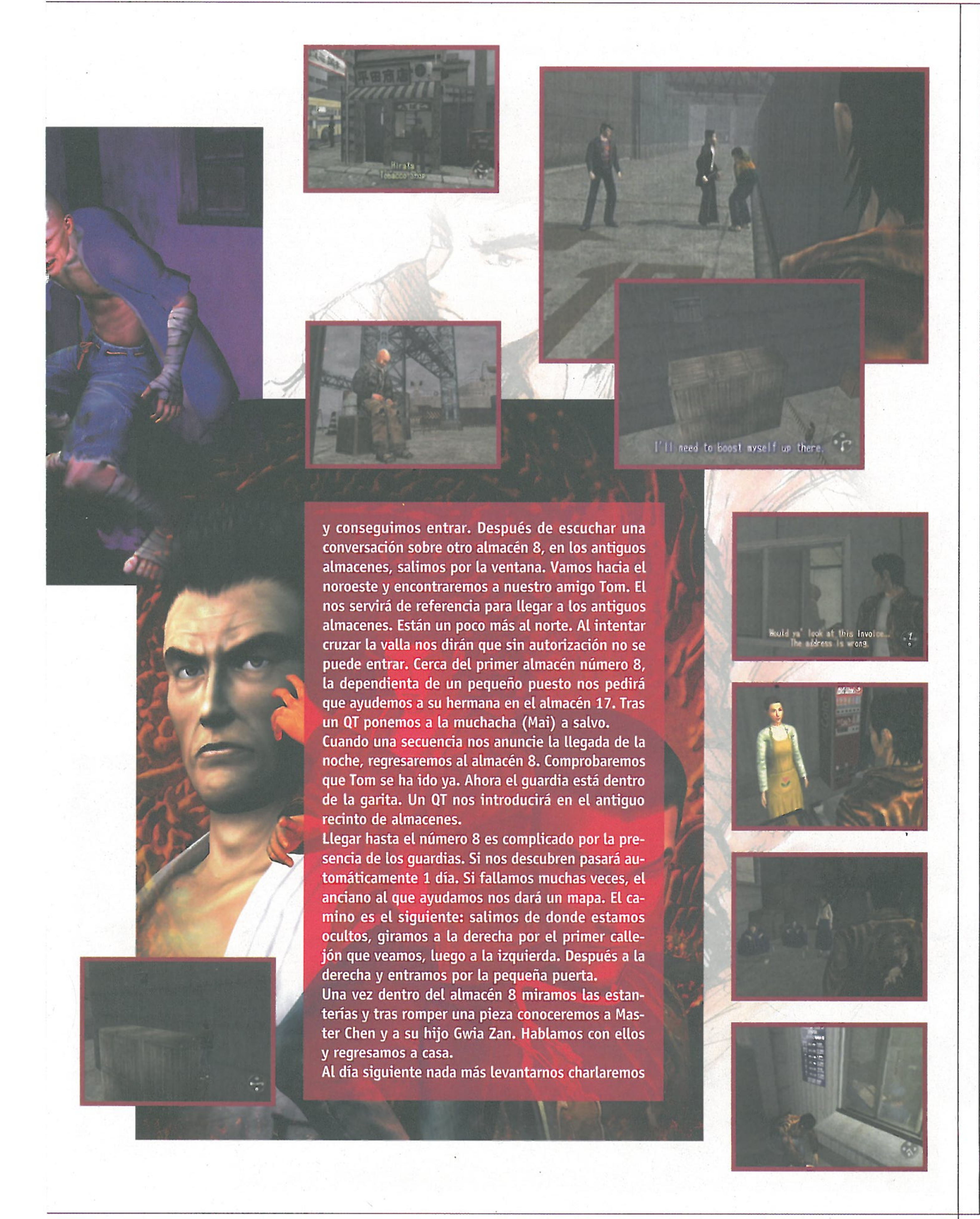
GD ROM 2

Una vez estemos en el puerto, lo primero que haremos será defender a un niño en un QT. Después, seguimos la calle y en el suelo veremos los números de los almacenes y su dirección. Estamos buscando el nº 8, pero antes nos dirigimos al número 14 para ayudar a un anciano e invitarlo a una Cola. Ahora vamos hacia el almacén número 8. Tras intentar pasar, un guarda nos prohibirá la entrada. Así que rodeamos el edificio y en la parte trasera veremos como hay una ventana abierta. Movemos una caja para trepar por las que hay amontonadas

0408615647

I understand... when you're ready, tell me...

シェンムー ~Shenmue~



y conseguimos entrar. Después de escuchar una conversación sobre otro almacén 8, en los antiguos almacenes, salimos por la ventana. Vamos hacia el noroeste y encontraremos a nuestro amigo Tom. El nos servirá de referencia para llegar a los antiguos almacenes. Están un poco más al norte. Al intentar cruzar la valla nos dirán que sin autorización no se puede entrar. Cerca del primer almacén número 8, la dependienta de un pequeño puesto nos pedirá que ayudemos a su hermana en el almacén 17. Tras un QT ponemos a la muchacha (Mai) a salvo.

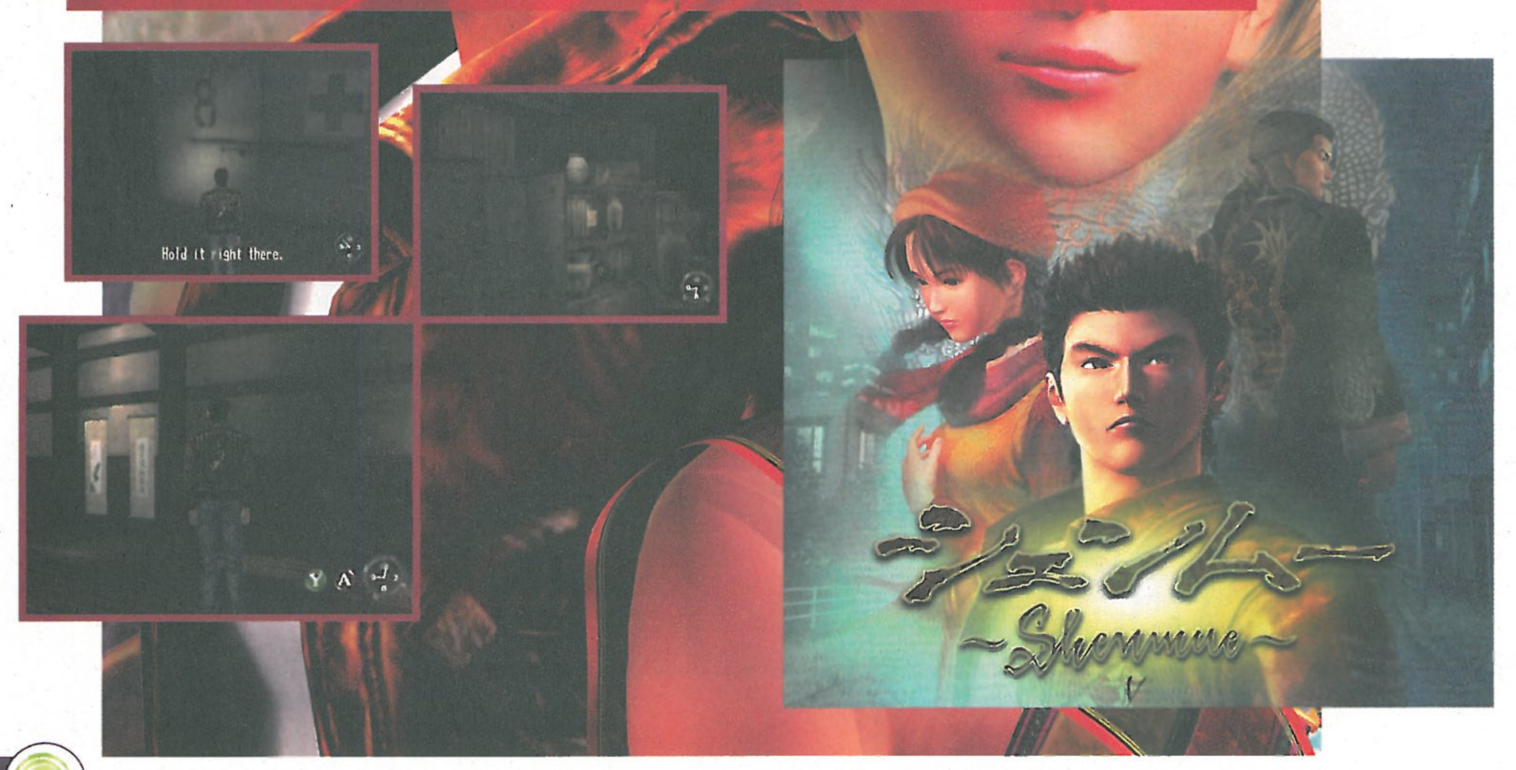
Cuando una secuencia nos anuncie la llegada de la noche, regresaremos al almacén 8. Comprobaremos que Tom se ha ido ya. Ahora el guardia está dentro de la garita. Un QT nos introducirá en el antiguo recinto de almacenes.

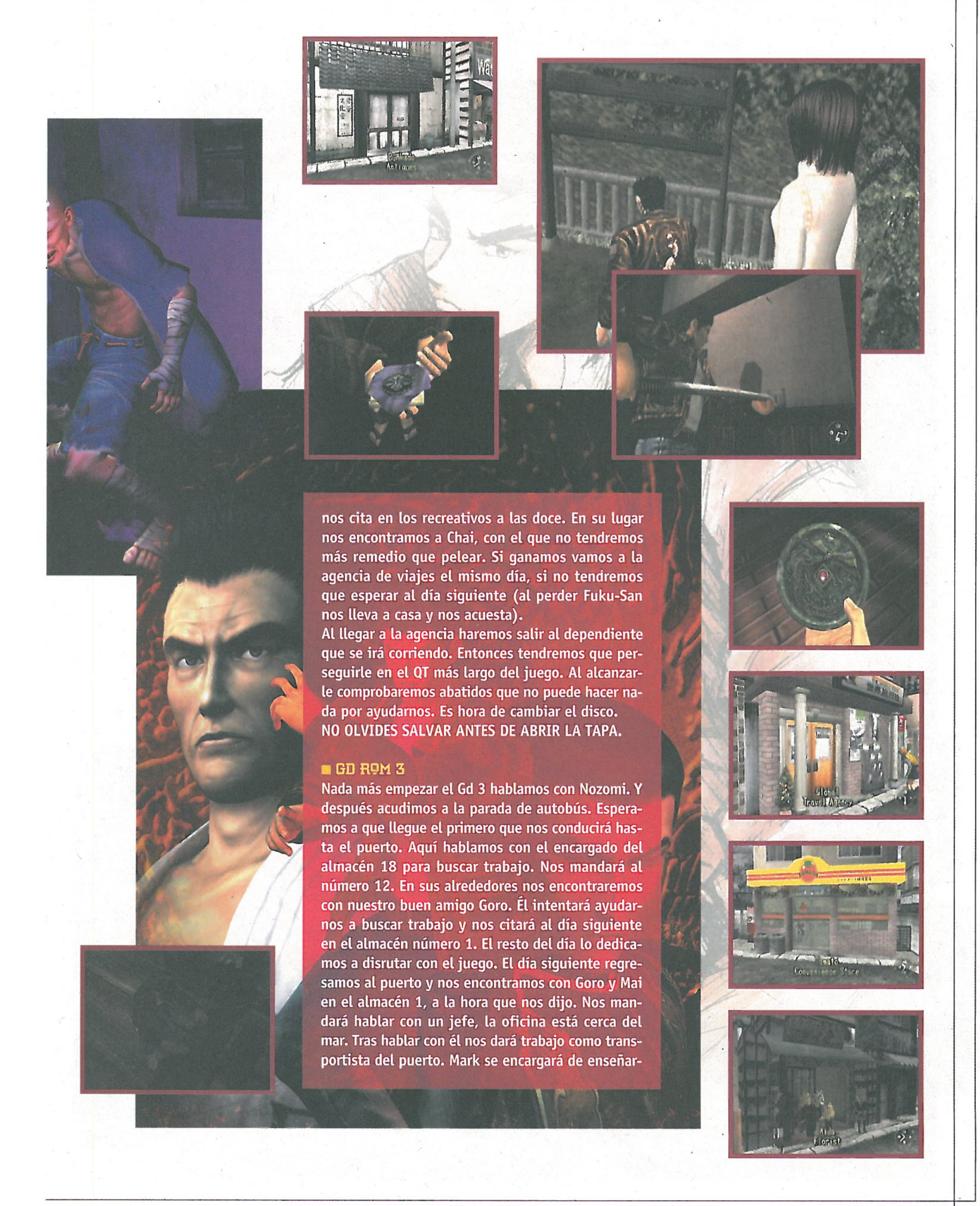
Llegar hasta el número 8 es complicado por la presencia de los guardias. Si nos descubren pasará automáticamente 1 día. Si fallamos muchas veces, el anciano al que ayudamos nos dará un mapa. El camino es el siguiente: salimos de donde estamos ocultos, giramos a la derecha por el primer callejón que veamos, luego a la izquierda. Después a la derecha y entramos por la pequeña puerta.

Una vez dentro del almacén 8 miramos las estanterías y tras romper una pieza conoceremos a Master Chen y a su hijo Gwia Zan. Hablamos con ellos y regresamos a casa.

Al día siguiente nada más levantarnos charlaremos

con Ine-San. Después iremos al Dojo a entrenar con Fuku-San. Al hablar con nuestro amigo iremos en dirección a la calle pero Ine-San nos interrumpirá diciendo que ha escuchado nuestra conversación. Nuestro padre dejó algo en la tienda de antigüedades que hay cerca del supermercado de Dobuita.
En Sakuragaoka nos encontraremos a Gwia Zan, que nos retará a una pelea. Después de la lucha mantendremos una conversación sin saber que somos espiados por Chai.
En la tienda nos dan una pieza de una espada con la que regresamos al Dojo. Aquí hay una caja alargada de madera de la cual sacamos una Katana. Con la pieza de la espada y la Katana quitamos los carteles de la pared. Entonces nos damos cuenta de que las dos cosas forman una cerradura que abre una puerta a una sala secreta. Tras encender la linterna descendemos al lugar donde nuestro padre guardaba ciertas cosas. Cerca del espejo hay una mesa y unas marcas en el suelo. Al moverla tomamos el hacha junto a la salida de la habitación y rompemos el trozo de la pared. Veremos un pequeño cofre. En su interior está el espejo del Fénix (el motivo por el que el padre de Ryo murió). Regresamos a casa y volvemos a marcar el 0468615647. Respondemos a las preguntas que nos hagan (son las mismas que antes). Se nos citará de nuevo en el puerto. Al llegar a la puerta de los antiguos almacenes comprobaremos que nos estaban esperando y nos dejarán pasar (si has llamado antes por teléfono).
Al llegar allí mostramos orgullosos el espejo y Chai, un enviado de Lan Di nos lo arrebatará. Pero en un rápido QT conseguimos recuperarlo. A partir de aquí ya sabemos dónde se encuentra Lan Di: en Hong Kong. De nuevo nos vamos a dormir.
A la mañana siguiente y tras romper nuestra hucha vamos a ver a Fuku-San. Cuando se entera de nuestros planes de viajar a Hong Kong nos dará todos sus ahorros. Después le contamos todo a Ine-San a la cocina que nos dará la espalda.
En Dobuita, nos dirigimos a la agencia de viajes frente al puesto de Tom. Los elevados precios nos deciden a visitar a Nozomi. Ella nos indicará que podemos viajar en barco. En la agencia frente a la floristería tienen billetes. Allí nos atenderá una morena con pinta de viciosa que tras birlarnos la pasta nos dirá que regresemos en 4 horas. Al regresar, pasado dicho tiempo, comprobaremos que nos ha estafado. Tras un QT donde amenazamos al dependiente, volvemos con la promesa de que al día siguiente nos devolverá el dinero. Ya en casa, Fuku-San nos dirá que Nozomi nos ha visitado ¡¡¡Cachis!!! Ha dejado flores. Después, en la habitación del altar, Ine-San hablará con nosotros. Tras lo cual, nos vamos a dormir.
A la mañana siguiente nada más levantarnos suena el teléfono. Es el tipo de la agencia de viajes que





nos cita en los recreativos a las doce. En su lugar nos encontramos a Chai, con el que no tendremos más remedio que pelear. Si ganamos vamos a la agencia de viajes el mismo día, si no tendremos que esperar al día siguiente (al perder Fuku-San nos lleva a casa y nos acuesta).

Al llegar a la agencia haremos salir al dependiente que se irá corriendo. Entonces tendremos que perseguirle en el QT más largo del juego. Al alcanzarle comprobaremos abatidos que no puede hacer nada por ayudarnos. Es hora de cambiar el disco.

NO OLVIDES SALVAR ANTES DE ABRIR LA TAPA.

GD ROM 3

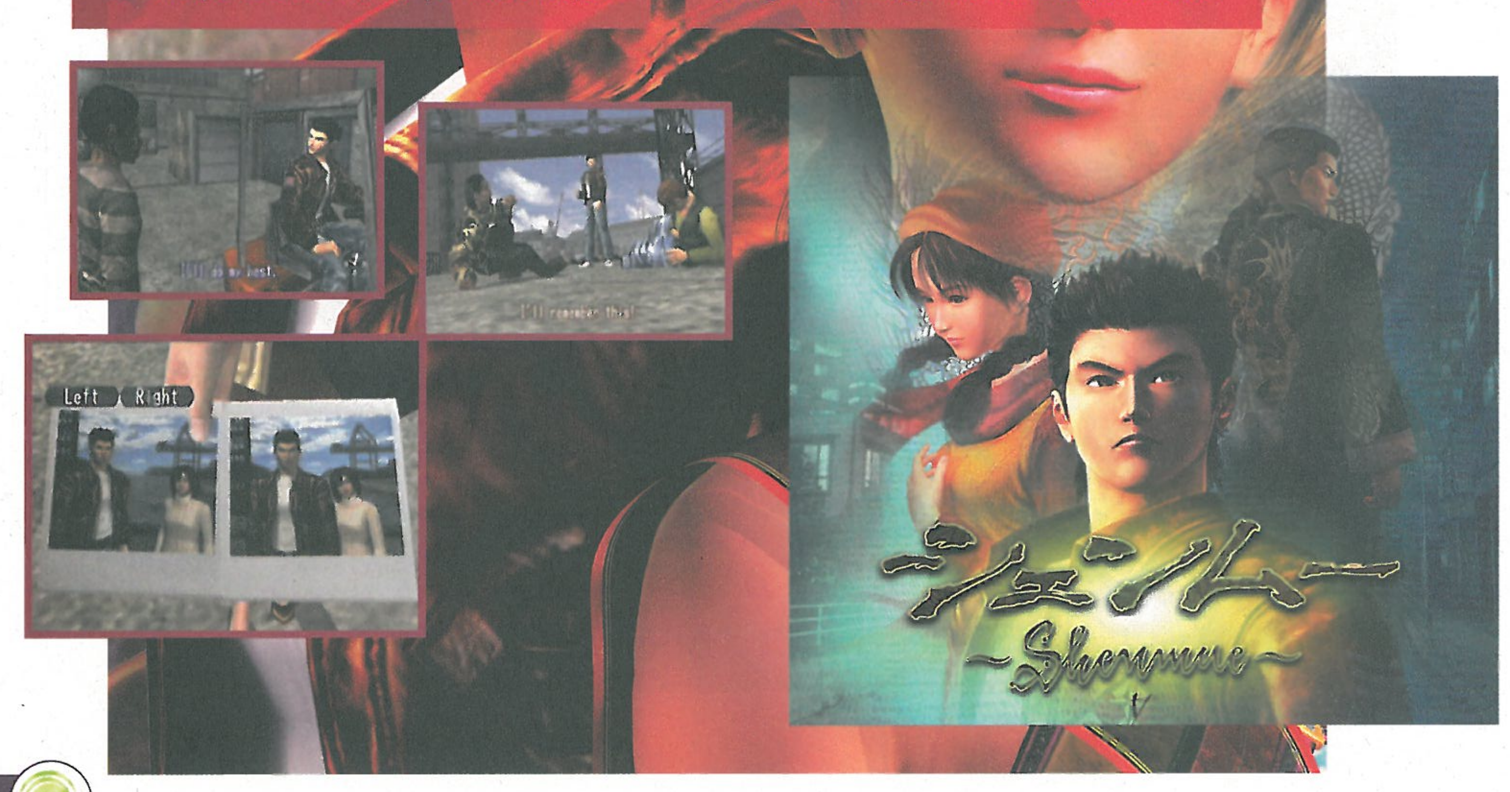
Nada más empezar el Gd 3 hablamos con Nozomi. Y después acudimos a la parada de autobús. Esperamos a que llegue el primero que nos conducirá hasta el puerto. Aquí hablamos con el encargado del almacén 18 para buscar trabajo. Nos mandará al número 12. En sus alrededores nos encontraremos con nuestro buen amigo Goro. Él intentará ayudarnos a buscar trabajo y nos citará al día siguiente en el almacén número 1. El resto del día lo dedicamos a disrutar con el juego. El día siguiente regresamos al puerto y nos encontramos con Goro y Mai en el almacén 1, a la hora que nos dijo. Nos mandará hablar con un jefe, la oficina está cerca del mar. Tras hablar con él nos dará trabajo como transportista del puerto. Mark se encargará de enseñar-

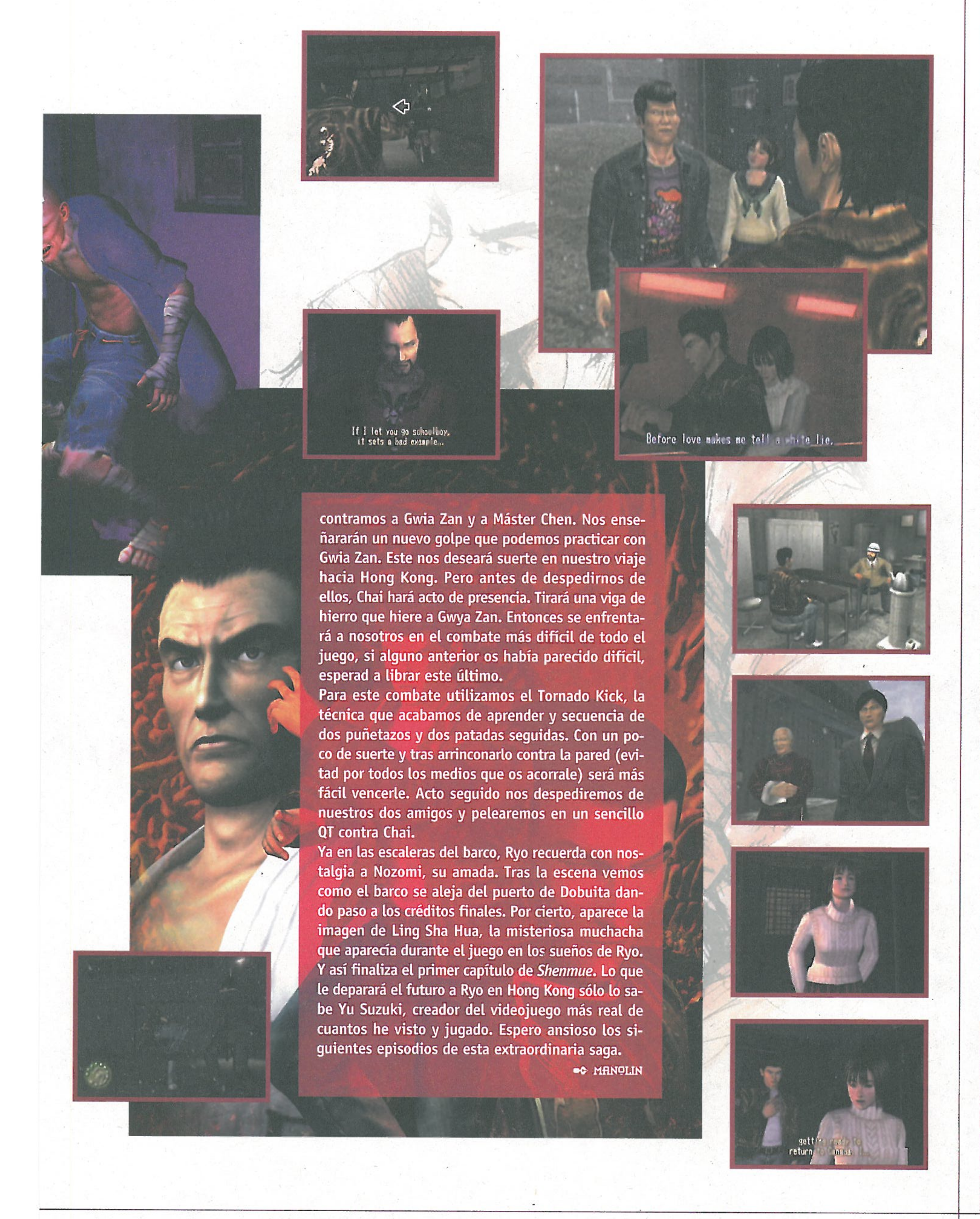
nos a manejar la carretilla para empezar a trabajar cuanto antes. A las cinco de la tarde dejamos de trabajar. Desde esa hora hasta las nueve y media recorreremos el puerto en busca de pistas. Recomiendo que busquemos al anciano que rescatamos ya que lo encontraremos siendo atacado por los Moteros de Mad Angel. Tras un QT regresamos a casa. A la mañana siguiente, antes de empezar a trabajar, disputaremos una carrera de elevadoras con un recorrido de tres vueltas (las carreras serán todos los días que estemos trabajando). Al finalizar la carrera se nos encargará nuestro trabajo. A las doce de la mañana es la hora de comer. Pero antes, nos habremos enfrentado a un grupo de Mad Angels que estaban dándole una paliza a Mark. A las dos comenzamos de nuevo a trabajar hasta las cinco. Después de nuestra primera jornada laboral nos encontraremos a Goro y Gwia Zan que nos enseñarán un nuevo golpe. Para después regresar a casa.
La jornada siguiente (tras la carrera de elevadoras) durante nuestra jornada laboral nos enfrentaremos a dos grupos de Mad Angels y cerca del almacén número 17 rescataremos a Mark de nuevo. Tras acabar nuestra jornada vamos a hablar con el anciano que está junto al almacén 18. Nos enseñará un nuevo golpe (esta parte del juego es variable, ya que puede cambiar de día). Finalmente, volvemos a casa. Podemos aprovechar para echar unas partidas en los recreativos, o en nuestra Saturn.



A la mañana siguiente después de trabajar la primera parte del día, recibiremos la agradable visita de Nozomi con una amiga suya. Después de hacernos dos fotos nos dará a elegir. Yo elegí la que muestra a Nozomi pegada al protagonista. Después de esto la amiga se irá y nos dejará a solas con Nozomi. Nos partirá el corazón al decirnos que pronto se irá para Canadá. Después, volvemos a trabajar. Poco tiempo después de finalizar la jornada, cerca del almacén 18, entraremos en un largo QT a lomos de una moto. Al finalizarlo, ya en el en el almacén 17) pelearemos contra varios Mad Angels. Cuando los hayamos vencido regresamos a casa. Al día siguiente, durante la jornada tendremos, por enésima vez, que pelear contra Mad Angels. Al finalizar el trabajo, nos encontraremos a Goro y Mai que nos anunciarán sus planes de boda.
A la mañana siguiente Mark nos hablará de la muerte de su hermano. Fue asesinado por los Mad Angels. Cuando recogemos la paga, nuestro jefe nos entregará una carta de Gwia Zan.
Ahora, nos dirigimos a la cabina de teléfono del puerto. Está cerca de donde tomamos el autobús. Llamamos al viejo almacén numero 8. Tel: 0461685647. Tras hablar nos dirigimos a dicho almacén. El guarda nos dejará pasar y Gwia Zan y su padre nos darán más información acerca de los Mad Angels. Cuando termine la conversación volvemos a casa. Alrededor de la media noche, Ine-San nos des-

pertará para decirnos que la madre de Nozomi ha llamado. Al parecer, la muchacha no ha regresado aún. En ese mismo instante suena el teléfono. Se trata de Chai que tiene secuestrada a Nozomi. Él nos da un límite de tiempo para ir al puerto, el lugar donde retiene a la chica.
Nos vamos a Dobuita, a la parada de autobuses. Tras comprobar que a estas horas no hay línea, nos dirigimos al taller de motos que hay cerca del Ajiichi. Llamamos a la puerta y despertamos al dueño. Éste nos dice que todas las motos que tiene están rotas. Así que regresamos a Sakuragaoka, concretamente a casa de Ito-San, que vive junto a Yamagishi-San. Le pedimos la moto que tiene en la puerta. Nos la prestará y con ella nos dirigimos al puerto. Allí nos espera la prueba más trepidante del juego. Debemos de llegar hasta allí en menos de dos minutos. A esa hora no hay tráfico y una forma eficaz de llegar en el límite es decelerar en las curvas en vez de frenar. Una vez en el puerto, y tras ver a Terry, el Jefe de los Mad Angels, derrotamos a tres tandas de estos descerebrados. Después, Terry nos dejará marchar con Nozomi. La huida de los dos es de lo más romántica, y cuenta con una canción subtitulada y todo.
Al día siguiente al llegar al trabajo, tarde por cierto, nos despedirán. Nos vamos al puesto de perritos calientes de Tom. Éste, tras invitarnos a comer, nos dirá que es el último día que está en Japón. Tiene la intencion de partir al día siguiente hacia los Estados Unidos. Pero antes nos enseñará su golpe más letal: El tornado Kick, sin duda mi favorito, ya que es realmente mortífero y será el que más utilicemos de aquí al final del juego.
Cuando acabemos de hablar con Tom veremos como un avión nos pasa por encima. Ya no volveremos a ver más a Tom en este juego (quizás sí aparezca en las siguientes entregas de *Shenmue*).
Sobre las diez de la noche nos encontraremos a Gwia Zan cerca del almacén 18. Tras practicar con él caeremos agotados al suelo, momento en el cual aparece Terry. Entonces, en un QT libraremos a Gwia Zan de morir. Ahora viene el combate más largo del juego, nada más y nada menos que una pelea contra ¡¡¡¡70 luchadores!!!! De los todos ellos el más peligroso es el que grita: I'LL KILL YOU.
Nosotros, acompañados de Gwia Zan no debemos preocuparnos nada más que de nuestros enemigos, porque nuestro compañero dará buena cuenta de los suyos. Al terminar con los 70, habrá un QT en el que Gwia Zan se encarga de Terry que, por cierto, le dura menos que un pastelillo a la puerta de un colegio. Después de esto regresamos a casa y al levantarnos nos dirigirnos al puerto. Este es el momento en el que nos despedimos de Ine-San y Fuku-San. Vemos como Ine-San, sin que Ryo advierta su presencia, reza para que le vaya bien a nuestro protagonista. Al llegar finalmente al puerto nos en-





contramos a Gwia Zan y a Máster Chen. Nos enseñarán un nuevo golpe que podemos practicar con Gwia Zan. Este nos deseará suerte en nuestro viaje hacia Hong Kong. Pero antes de despedirnos de ellos, Chai hará acto de presencia. Tirará una viga de hierro que hiere a Gwya Zan. Entonces se enfrentará a nosotros en el combate más difícil de todo el juego, si alguno anterior os había parecido difícil, esperad a librar este último.

Para este combate utilizamos el Tornado Kick, la técnica que acabamos de aprender y secuencia de dos puñetazos y dos patadas seguidas. Con un poco de suerte y tras arrinconarlo contra la pared (evitad por todos los medios que os acorrale) será más fácil vencerle. Acto seguido nos despediremos de nuestros dos amigos y pelearemos en un sencillo QT contra Chai.

Ya en las escaleras del barco, Ryo recuerda con nostalgia a Nozomi, su amada. Tras la escena vemos como el barco se aleja del puerto de Dobuita dando paso a los créditos finales. Por cierto, aparece la imagen de Ling Sha Hua, la misteriosa muchacha que aparecía durante el juego en los sueños de Ryo. Y así finaliza el primer capítulo de *Shenmue*. Lo que le deparará el futuro a Ryo en Hong Kong sólo lo sabe Yu Suzuki, creador del videojuego más real de cuantos he visto y jugado. Espero ansioso los siguientes episodios de esta extraordinaria saga.

MANOLIN

